



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Grafis

Menurut Robin Landa (2011) dalam bukunya “Graphic Design Solution”, Desain grafis merupakan cara berkomunikasi menggunakan bentuk visual yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan untuk target audiens yang dituju, visual tersebut dapat terbentuk dari proses pengolahan suatu ide dari pencetus, penentuan dan penyusunan elemen-elemen visual. Landa melanjutkan, seorang desainer grafis adalah orang-orang yang bekerja sama dengan klien agar dapat menyampaikan informasi atau pesan pada publik sekaligus sambil dengan mendorong persaingan dalam ekonomi (hlm. 2).

2.2. Prinsip Desain

Robin Landa (2011), dalam perancangan suatu konsep desain, tentunya ada prinsip-prinsip yang membentuk desain tersebut menjadi desain yang dapat menarik target dan menampilkan hasil yang maksimal, yaitu (hlm. 24-31):

2.2.1. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah suatu yang diciptakan karena adanya kesetaraan elemen-elemen visual pada setiap sisi komposisi desain dari pusatnya. Ketika suatu desain telah terlihat seimbang atau sama rata, akan terlihat suatu desain yang rapih dan dapat lebih mudah dinikmati oleh target audiens. Contoh dari suatu visual yang memiliki keseimbangan yang baik dapat dilihat digambar dibawah ini.



Gambar 2.1. *Balance*
(Landa, 2011, hlm.27)

Tentunya untuk membuat suatu visual yang memiliki keseimbangan yang baik seperti gambar diatas, diperlukan perhatian kepada beberapa faktor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keseimbangan adalah orientasi atau lokasi dari suatu elemen, garis pandangan mata, warna, pengelompokan suatu elemen, serta bentuk dan ukuran dari suatu elemen. Menurutnya, terdapat tiga jenis keseimbangan yaitu simetris, asimetris, dan radial. (hlm. 25).

2.2.2. *Emphasis*

Emphasis adalah penegasan atau penekanan suatu objek utama agar target dapat melihat objek tersebut dengan cepat dan mudah. Dalam membuat suatu perancangan visual, target audiens harus diarahkan melihat kemana saat pertama kali melihat perancangan tersebut dan seterusnya. Karena itu untuk mendapatkan suatu *emphasis* pada objek, dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu: pemisahan objek dengan objek lainnya, menempatkan objek utama pada area yang mudah dilihat target, memperbesar objek, membuat elemen pada objek berbeda dari objek lainnya, mengarahkan elemen-elemen untuk mengarah pada objek tersebut, *diagrammatic structures* dengan menaruh objek dalam bentuk diagram (hlm. 29).



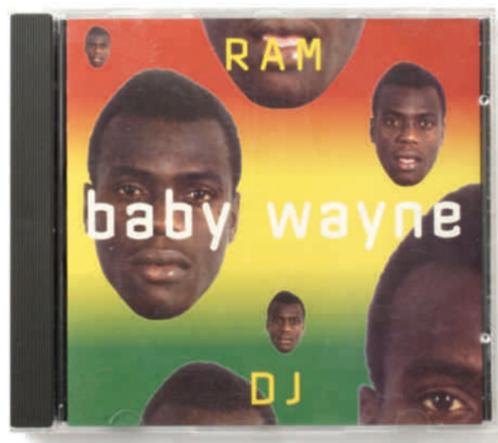
Gambar 2.2. *Emphasis*
([https://public-media.interaction-](https://public-media.interaction-design.org/images/uploads/1b499bc7c4e1c72ff972e11ac50609bc.jpg)

[design.org/images/uploads/1b499bc7c4e1c72ff972e11ac50609bc.jpg](https://public-media.interaction-design.org/images/uploads/1b499bc7c4e1c72ff972e11ac50609bc.jpg))

Dapat dilihat pada contoh diatas bahwa piringan hitam lebih menonjol dibandingkan yang lainnya. Hal ini dikarenakan bentuk dasar lainnya yang tidak terlalu besar. Membuat piringan hitam itu lebih menonjol.

2.2.3. *Rhythm*

Rhythm atau irama adalah mengulang-ulang suatu elemen visual agar dapat menghasilkan suatu desain yang konsisten. Irama tersebut dapat dibuat dengan mengatur ukuran, bentuk atau posisi. Tujuan dari prinsip irama adalah membuat suatu *flow* agar dapat menjadi sesuatu yang menarik bagi target audiens.

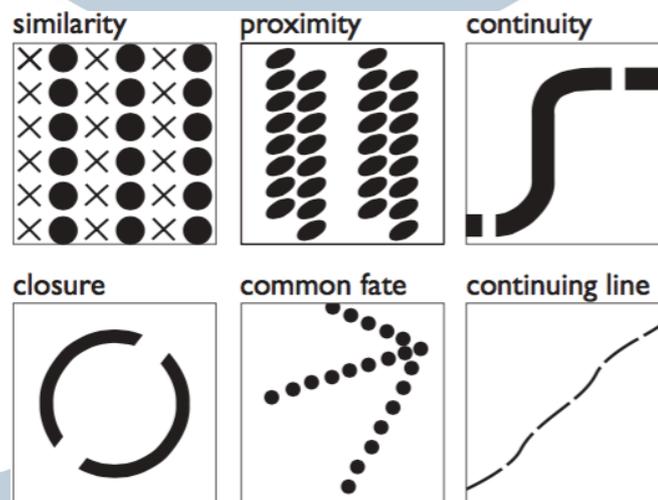


Gambar 2.3. *Rhythm*
(Landa, 2011, hlm.31)

Dapat dilihat contoh *rhythm* pada gambar diatas. Sama halnya seperti ritme pada musik, pergerakan ini dapat dihentikan, dipercepat, dan diperlambat sesuai dengan keinginan desainer. Faktor yang dapat menciptakan ritme antara lain warna, tekstur, bentuk figure dan ground, penekanan, dan keseimbangan (hlm. 30).

2.2.4. *Unity*

Unity atau kesatuan adalah pengaturan posisi suatu elemen visual sehingga membuat setiap elemen terlihat berkumpul dan menghasilkan suatu kesatuan. Dalam benak target audiens dapat mempersepsikan dan mengelompokkan suatu unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna. Untuk mencapai kesatuan ada beberapa kunci utama yang perlu diperhatikan, yaitu: (hlm. 31.)



Gambar 2.4. *Unity*
(Landa, 2011, hlm.31)

2.2.4.1. *Similarity*

Similarity atau kesamaan merupakan pengaturan agar elemen-elemen seperti bentuk, tekstur, warna, dan arah dapat terlihat sama di mata target audiens sehingga terjadi kesatuan pada komposisi. (hlm. 31).

2.2.4.2. Proximity

Proximity atau kedekatan adalah prinsip dimana suatu komposisi dibuat dengan membuat beberapa objek saling berdekatan dan membentuk karya desain yang dapat dinikmati target audiens (hlm. 31).

2.2.4.3. Continuity

Continuity atau kelanjutan adalah pengaturan suatu komposisi desain dimana objek-objek diatur sehingga terlihat saling berhubungan dan berlanjut di mata audiens (hlm. 31).

2.2.4.4. Closure

Closure adalah persepsi yang muncul pada benak target audiens ketika melihat suatu elemen yang terkesan memiliki kesatuan padahal sebenarnya terpisah. (hlm. 31).

2.2.4.5. Common Fate

Common Fate adalah pengaturan suatu komposisi elemen visual agar muncul persepsi di benak target audiens bahwa elemen-elemen tersebut bergerak ke arah yang sama (hlm. 31).

2.2.4.6. Continuing Line

Continuing Line seperti namanya merupakan suatu komposisi elemen-elemen yang membuat suatu persepsi kesatuan garis, walau sebenarnya garis tersebut terpisah-pisah (hlm. 31).

2.3. Elemen Desain

Robin Landa (2011) mengatakan dalam perancangan suatu konsep desain, tentunya terdapat elemen-elemen yang menjadi komponen untuk menghasilkan suatu karya

desain yang efektif dan menarik bagi target audiens (hlm.16-24). Elemen-elemen tersebut adalah:

2.3.1. Garis

Garis adalah kumpulan dari titik-titik yang memanjang untuk menunjukkan suatu arah. Garis memiliki beberapa fungsi sebagai elemen desain yaitu:

1. Mendefinisikan bentuk, sudut, huruf, pattern, dan membentuk suatu gambar.
2. Membentuk suatu batasan dan area dalam suatu komposisi desain.
3. Membantu mengatur komposisi agar terlihat menarik.
4. Mengarahkan pandangan audiens dalam suatu komposisi.
5. Sebagai ekspresi kreatif.
6. Membentuk *linear style* yaitu suatu ekspresi yang dibentuk oleh garis-garis.

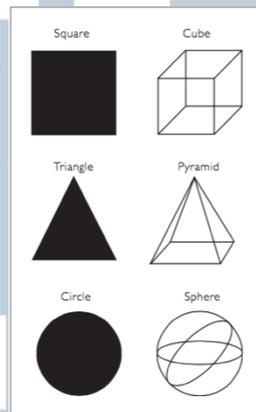


Gambar 2.5. Garis
(Landa, 2011, hlm.16)

Dapat dilihat seperti gambar diatas, suatu garis dapat dibuat menjadi berbagai macam gaya sesuai dengan prefrensi desainer. Elemen garis memiliki beberapa kategori yaitu: *solid line* atau garis tebal, *implied lines* atau garis yang tersirat, *edges* atau sudut, dan *line of vision* atau garis pandang (hlm.16).

2.3.2. *Shapes*

Bentuk merupakan gabungan dari beberapa garis yang membentuk suatu visual 2 dimensi. segiempat, segitiga, dan lingkaran adalah bentuk dasar dari segala bentuk dan setiap bentuk dasar tersebut memiliki wujud bervolume atau 3 dimensinya yaitu kubus, piramida, dan bola (hlm.17).



Gambar 2.6. *Shapes*
(Landa, 2011, hlm.17)

2.3.3. *Figure and Ground*

Figure and Ground adalah suatu persepsi visual antara sisi positif dan negative dari suatu komposisi 2 dimensi. Tujuan utama persepsi ini adalah membedakan *background* dan *foreground* hingga memunculkan komposisi visual dengan sudut pandang yang baru (hlm.19).



Gambar 2.7. *Figure and Ground*
(Landa, 2011, hlm.19)

2.3.4. Warna

Menurut Landa (2011) warna merupakan suatu energi yang dihasilkan dari energi cahaya. Refleksi warna atau refleksi cahaya adalah proses pemantulan warna yang berada di sekitar kita, ketika pemantulan terjadi pada objek, beberapa cahaya tersebut terserap oleh objek itu sendiri, hal ini dinamakan substraksi warna.

Elemen warna dibedakan menjadi 3 yaitu: *Hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama dari warna-warna, seperti kuning, hijau, merah dan biru. *Value* atau nilai yang mengatur gelap atau terang suatu cahaya untuk mendapatkan suatu warna. Dan ada *saturation* atau saturasi yang mengatur kecerahan dan kekusaman pada warna. Lalu ada pula temperature yang mengatur panas (merah) atau dinginnya (biru) suatu warna.



Gambar 2.8. Warna
(Landa, 2011, hlm.20)

Warna paling dasar dinamakan warna primer yang terdiri dari Merah, biru dan kuning. Ketika dicampurkan merah, biru dan kuning menghasilkan cahaya putih, karena itulah warna primer disebut juga *additive primaries*. Warna primer tidak bisa dibuat oleh warna lain, tapi warna lain dapat dihasilkan dari mencampur

warna-warna primer tersebut, Merah campur kuning menghasilkan warna oranye, kuning dan biru menghasilkan warna hijau, sedangkan biru dan merah menghasilkan warna ungu. Oranye, ungu, dan hijau merupakan warna sekunder. Jika dicampur-campur kembali seperti tadi, dapat menghasilkan berbagai macam warna pula (hlm.20).

Menurut Morton (1997) setiap warna memiliki simbolisme sendiri, dan setiap pemilihan warna akan memberikan nuansa dan efek yang berbeda-beda. Karena itu, penting bagi seorang desainer untuk mengetahui arti dan simbolisme dari setiap warna yang dipilih agar dapat memberikan hasil yang maksimal.

2.3.5. Tekstur

Menurut Landa (2011) kualitas dari suatu permukaan adalah tekstur. Dalam seni visual, ada dua kategori tekstur: Taktil dan visual. Tekstur taktil merupakan taktil yang memiliki tekstur yang nyata dan dapat secara fisik tersentuh dan terasa; mereka juga disebut *actual texture*.



Gambar 2.9. Tekstur
(Landa, 2011, hlm.23)

Ada beberapa teknik cetak yang dapat menghasilkan tekstur taktil pada desain cetak, termasuk embossing dan letterpress, ukiran, *stamping*, dan debossing. Dengan menggunakan keterampilan yang dipelajari dalam menggambar, melukis, fotografi, dan berbagai media pembuatan gambar lainnya, seorang desainer dapat menciptakan berbagai macam tekstur (hlm.23).

2.4. Tipografi

Tipografi adalah desain suatu huruf dan pengaturannya dalam ruangan 2 dimensi baik pada media layar atau media cetak (Landa, 2011). Pemilihan tipografi sangatlah penting untuk diperhatikan karena setiap jenis memiliki nuansa dan efek yang berbeda-beda.

2.4.1. Kata Kunci

Dalam tipografi, Landa (2011) mengemukakan bahwa terdapat beberapa kata kunci yang harus diperhatikan agar dapat menghasilkan karya yang efektif, yaitu (hlm. 44):

2.4.1.1. Letterform

Letterform merupakan ciri khas, bentuk, dan gaya dari setiap huruf. Setiap alfabet terdapat sifat unik di dalamnya yang tidak mengganggu proses membaca target audiens.

2.4.1.2. Typeface

Satu set *letterform*, angka, dan simbol yang memiliki sifat atau keunikan yang sama pada setiap hurufnya. Sifat-sifat tersebut menciptakan suatu ciri khas yang membuat *typeface* ini dapat tetap dikenali bahkan jika dimodifikasi ulang oleh desainer lain.

2.4.1.3. Type font

Satu set lengkap *typeface* dalam satu ukuran, gaya, dan sifat yang sama yang dibutuhkan dalam suatu penyampaian materi.

2.4.1.4. Type Family

Berbagai macam gaya desain *font* berdasarkan satu *typeface*. Biasanya dalam satu *type family* terdapat beberapa opsi berat pada stroke *typeface*, yaitu: tipis, medium, dan tebal, masing-masing terdapat opsi gaya *italic*.

2.4.1.5. Type Style

Modifikasi dari suatu *typeface* untuk membuat beberapa variasi *type* dengan mempertahankan keunikan dari *typeface* tersebut. Kelebaran (*width*), Ketebalan (*weight*), dan kemiringan (*angle*) dapat menjadi hal yang divariasikan dalam *typeface*.

2.4.2. Klasifikasi

Berdasarkan sejarah yang telah dilaluinya dan sifat yang dipancarkan terdapat klasifikasi dari *type*, yaitu Old Style, Transitional, Modern, Slab Serif, Sans serif, gothic, script, dan display (hlm. 47).

2.4.2.1. Old Style

Typeface tertua yang dulu ditulis dengan pena tua yang bermata lebar. Ciri-cirinya adalah adanya serif, ketebalan garis yang berbeda-beda, contoh *typeface* ini adalah Hoelfer Text, Times New Roman, dan Garamond.

2.4.2.2. Transitional

Typeface yang juga memakai serif, dan sesuai namanya merupakan transisi dari *style* gaya lama ke gaya modern, karena itu *Transitional* memiliki kedua

ciri-ciri *typeface* tersebut. Contoh *typeface transitional* adalah Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

2.4.2.3. Modern

Typeface dengan serif yang bersifat lebih geometris dengan tekanan ketebalan yang lebih kontras dan simetris. Contoh *typeface* ini adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum.

2.4.2.4. Slab Serif

Typeface dengan serif yang tebal. Contoh *typeface slab serif* adalah American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.

2.4.2.5. Sans Serif

Typeface yang tidak menggunakan serif sama sekali. Contoh *typeface* ini adalah Futura, Helvetica, dan Universe, Franklin Gothic dan Frutiger.

2.4.2.6. Gothic

Typeface yang terinspirasi dari manuskrip abad ke-13 sampai ke-15 yang terkenal dengan nama *black letter*. Ciri-cirinya adalah perpaduan garis yang berat dan tebal dengan garis yang tipis pada satu huruf. Contoh *typeface* dengan gaya *gothic* adalah Textura, Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.

2.4.2.7. Script

Typeface ini memiliki gaya yang paling mirip dengan tulisan tangan, ciri-cirinya adalah bersambung dan miring. Contoh *typeface* dengan klasifikasi ini adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.

2.4.2.8. *Display*

Typeface yang biasa dipakai untuk judul dan kepala berita. *Typeface* ini tidak cocok untuk digunakan pada bagian isi karena sifatnya yang rumit dan memiliki banyak hiasannya.

<u>Old Style/Garamond, Palatino</u> BAMO hamburgers BAMO hamburgers	<u>San Serif/Futura, Helvetica</u> BAMO hamburgers BAMO hamburgers
<u>Transitional/New Baskerville</u> BAMO hamburgers	<u>Italic/Bodoni, Futura</u> <i>BAMO hamburgers</i> BAMO hamburgers
<u>Modern/Bodoni</u> BAMO hamburgers	<u>Script/Palace Script</u> <i>B.A.M.C hamburgers</i>
<u>Egyptian/Clarendon, Egyptian</u> BAMO hamburgers BAMO hamburgers	

Gambar 2.10. Klasifikasi dari *Type*
(Landa, 2011, hlm. 47)

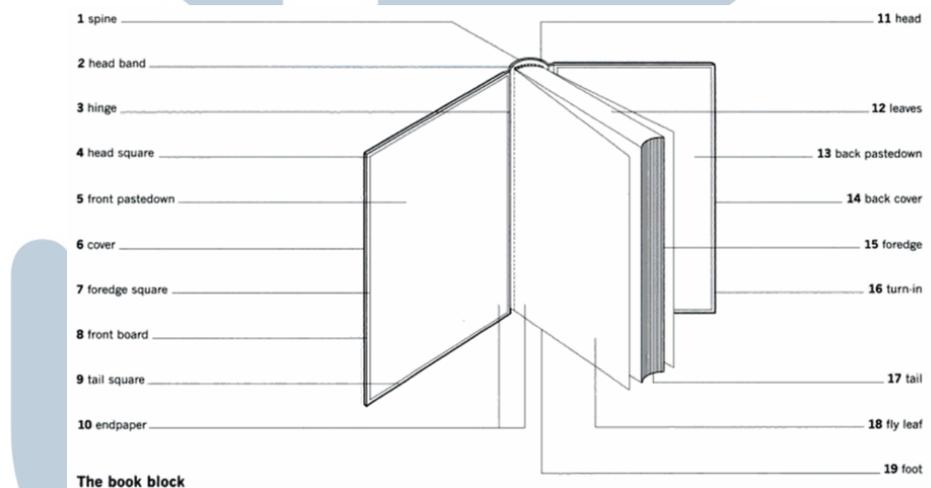
Dari berbagai macam *typeface* yang telah dibahas, tentunya ada beberapa faktor yang harus diperhatikan untuk memilih *typeface* yang cocok dalam suatu proyek desain, yaitu (hlm. 50):

1. Karakteristik setiap huruf dalam *typeface* haruslah cocok dengan karakteristik visual dan dapat menambahkan estetika.
 2. Mengetahui terlebih dahulu segala hal seputar target audiens, mulai dari sifat hingga tempat mereka tinggal agar informasi dapat tersampaikan secara sesuai dan jelas.
 3. Karakteristik setiap huruf dalam *typeface* mudah terbaca dan dibedakan.
- (Landa,2005)

2.5. Buku

Menurut Haslam (2006) buku adalah wadah portabel yang terdiri dari serangkaian halaman yang tercetak dan terikat, juga menyimpan, menginformasikan, menguraikan dan menyampaikan pengetahuan kepada pembaca melewati ruang dan waktu. Buku merupakan suatu media yang sudah ada sejak dulu dan mengambil peran yang besar pada sejarah perkembangan dunia ini, walaupun teknologi *digital* sudah sangat berkembang, namun Haslam percaya teknologi *digital* tetap tidak akan dapat menggantikan buku, karena membaca dari layar *digital* komputer tidak akan nyaman jika membaca langsung dari buku yang dipegang dan diraba (hlm. 12).

2.5.1 Anatomi Buku



Gambar 2.11 Anatomi Buku
(Haslam, 2006, hlm. 20)

2.5.2 Komponen Pada Buku

Mendelson (2009) mengatakan bahwa berdasarkan fungsi pada setiap bagian buku, buku terbagi menjadi tiga bagian pada umumnya, yaitu:

1. Bagian depan dan pendahuluan:
 - a. *Cover* depan yang berisi judul buku.

- b. Judul dalam
 - c. Informasi tentang penerbitan dan perijinan
 - d. Dedikasi buku tersebut
 - e. Kata pengantar
 - f. Kata sambutan dari pihak yang bersangkutan
 - g. Daftar isi
 - h. Daftar Ilustrasi
 - i. Daftar Tabel
 - j. Ucapan Terima Kasih
2. Bagian Isi:
 - a. Judul bab pertama dan seterusnya
 - b. Menjelaskan tentang topik yang ingin dibahas pada buku tersebut.
3. Bagian Belakang :
 - a. Daftar pustaka
 - b. Daftar istilah
 - c. Daftar gambar
 - d. *Cover* belakang (hlm. 17)

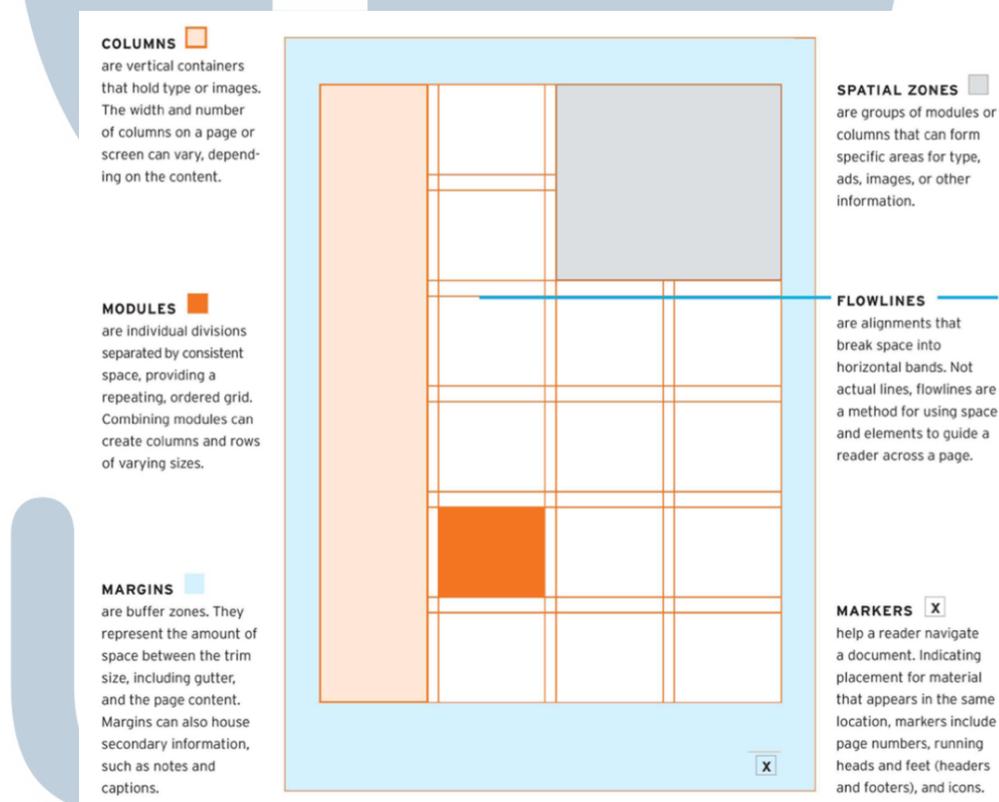
2.5.3 Layout dan Grid

Ambrose & Harris (2005) berpendapat bahwa *layout* merupakan susunan elemen-elemen teks dan gambar pada suatu desain. *Layout* yang disusun dengan baik dapat membantu atau memudahkan target dalam menerima informasi yang ingin disampaikan pada karya desain (hlm. 16).

Menurut Tondreau (2009) *grid* adalah suatu teknik untuk mengatur dan memetakan keseluruhan materi proyek dalam suatu bidang yang telah ditentukan (hlm. 8).

2.5.3.1. Komponen

Tentunya untuk membuat suatu grid, diperlukanlah pengetahuan mengenai komponen-komponen yang saling bekerja sama untuk membuat layout yang dapat diteliti dengan mudah oleh targetnya, hal tersebut adalah: (hlm.60)



Gambar 2.12. Grid
(Tondreau, 2009, hlm. 10)

1. Kolom

Kolom adalah area vertical yang mengandung tulisan dan gambar. Jumlah dan lebar setiap kolom dalam suatu halaman dapat berubah-ubah tergantung dengan konten yang ingin dimuat.

2. Modul

Modul adalah area individual yang terpisahkan oleh ruang pembatas yang konsisten, yang menghasilkan suatu repetisi grid yang teratur. Modul yang dikumpulkan menjadi satu akan menjadi kolom dan baris dengan variasi macam ukuran yang ingin diminati.

3. *Margin*

Margin adalah pembatas antar isi konten dengan batas pinggir halaman. Memperhatikan margin dapat membantu para target audiens untuk lebih mudah dalam menyerap informasi yang ingin disampaikan dari suatu materi.

4. *Spatial Zone*

Spatial Zones adalah kolom dan modul yang bergabung dan dapat digunakan untuk memuat suatu foto, tulisan, gambar, iklan atau hal lain.

5. *Flowline*

Flowlines adalah sistem untuk membantu mengarahkan target audiens dalam membaca dan menerima informasi dari suatu halaman dengan menggunakan elemen-elemen dan juga ruang.

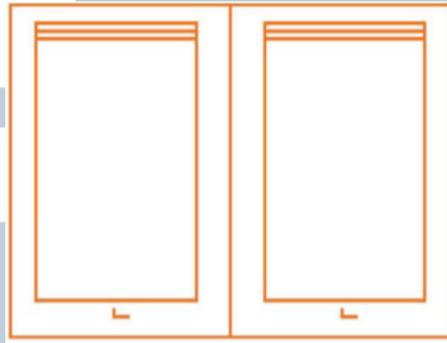
6. Penanda

Penanda bertugas untuk membantu mengarahkan target audiens dalam membaca suatu dokumen dan menunjukkan penempatan suatu objek atau materi yang muncul di area yang sama. Contohnya adalah nomor halaman, *icon*, *header* dan *footer*.

2.5.3.2. Tipe Grid

Tondreau (2009) mengatakan bahwa terdapat 5 tipe struktur dasar dari suatu *grid*, yaitu (hlm.11):

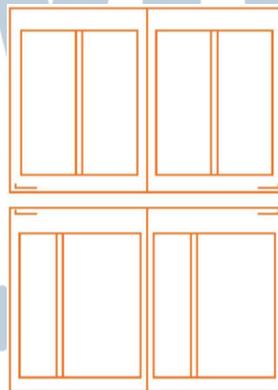
1. *Single-Column Grid*



Gambar 2.13. *Single Collumn Grid*
(Tondreau, 2009, hlm. 11)

Biasanya *single-column grid* digunakan untuk memuat suatu tulisan atau teks yang banyak dan terus berlanjut seperti laporan, buku, dan esai. Biasanya grid ini diterapkan pada *art book* atau katalog karena kesannya yang mewah dibandingkan grid lain dengan kolom lebih dari satu.

2. *Two-column Grid*

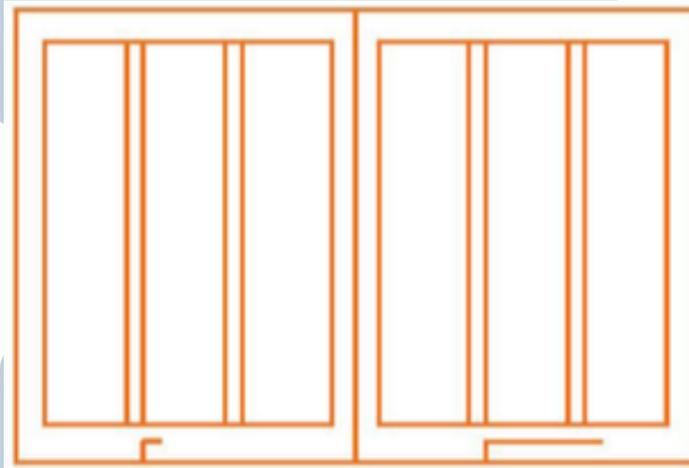


Gambar 2.14. *Two Collumn Grid*
(Tondreau, 2009, hlm. 11)

Two-column grid atau kolom ganda memberikan kesan fleksibel. Dapat digunakan untuk mengontrol teks yang banyak dan untuk memuat berbagai macam informasi yang berbeda dalam kolom yang terpisah. Contohnya seperti informasi dalam web yang memuat karangan, video, dan iklan.

Biasanya jika dua kolom tersebut memiliki lebar yang berbeda, akan lebih ideal jika kolom yang lebih kecil memiliki lebar setengah lebih kecil daripada kolom yang lebih lebar.

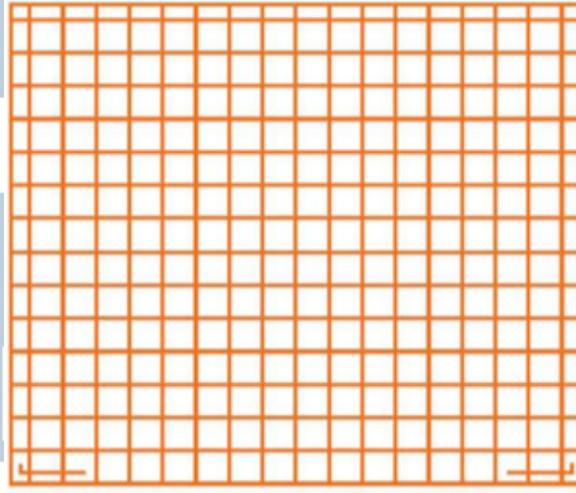
3. *Multicolumn Grid*



Gambar 2.15. *Multicolumn Grid*
(Tondreau, 2009, hlm. 11)

Multicolumn grid merupakan grid yang memiliki kolom lebih dari dua. Jika grid ini digunakan akan memberikan kesan lebih fleksibel dibandingkan *two-column grid*. Akan sangat cocok jika digunakan untuk grid suatu majalah atau *website*.

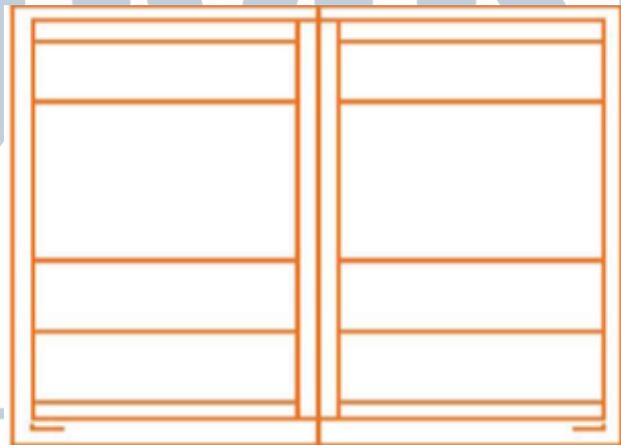
4. *Modular Grid*



Gambar 2.16. *Modular Grid*
(Tondreau, 2009, hlm. 11)

Grid Modular adalah grid yang menggabungkan kolom vertical dan horizontal menjadi susunan area yang lebih kecil. Grid ini paling ideal untuk memuat materi yang bersifat banyak dan kompleks, juga dapat menjadi solusi bagi peletakan visual dan teks yang banyak dalam satu halaman.

5. *Hierarchical Grids*



Gambar 2.17. *Hierarchical Grid*
(Tondreau, 2009, hlm. 11)

Hierarchical Grids adalah grid yang membagi halaman menjadi beberapa susunan kolom horizontal. Grid ini dapat memudahkan target audiens dalam membaca atau *scrolling* suatu halaman informasi pada *website*.

2.5.4 Penjilidan Buku

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul "*Book Design*", jenis penjilidan terdiri dari *library binding*, *case binding*, *perfect binding*, dan *loose-leaf binding* (hlm. 233-238).

2.5.4.1. Library Binding

Penjilidan yang dikerjakan secara manual ini, biasanya diaplikasikan untuk buku yang akan disimpan dalam kurun waktu yang cukup lama. Buku yang dijilid menggunakan teknik jahit ini memiliki beberapa rangkap yang akan dijahit secara vertical dan kemudian dijahit menjadi satu kesatuan. Jenis Penjilidan memberikan efek buku dapat terbuka secara lebar. (hlm 233)

2.5.4.2. Case Binding

Buku dengan jenis penjilidan ini menggunakan material *cover* yang kaku atau keras (*hard cover*). Pada umumnya, buku dibagi menjadi 3 bagian yaitu depan, punggung, dan belakang. Pada bagian *cover* biasa dilapisi dengan kain atau kertas yang sudah dicetak dengan desain tertentu yang kemudian ditempelkan pada cover tersebut. Sedangkan, bagian dalam dari buku dijahit dan digabungkan pada halaman sampul. Jenis penjilidan ini dapat memberikan nilai yang lebih tinggi terhadap suatu buku. (hlm 234)

2.5.4.3. *Perfect Binding*

Jenis jilid yang paling umum ditemukan di buku-buku yang diterbitkan. Penyatuan kertas dilakukan menggunakan lem dan tidak ada bagian manapun yang dijahit. Kertas yang digunakan untuk halaman sampul lebih tebal dan ukurannya menyerupai halaman isi, tidak seperti pada jenis penjilidan *library binding* dan *case binding* yang halaman sampulnya berukuran sedikit lebih besar daripada halaman dalam. (hlm 235)

2.5.4.4. *Broken Spine Binding*

Pada jenis penjilidan ini biasanya terdiri dari satu kesatuan kertas panjang yang dilipat sehingga ketika buku ini dibuka dapat membuat para pembaca dapat melihat buku itu secara keseluruhan dalam satu lembar kertas yang panjang. (hlm 235)

2.5.4.5. *Saddle-Wire Binding*

Pada jenis penjilidan ini biasanya terdiri dari satu kesatuan kertas panjang yang dilipat sehingga ketika buku ini dibuka dapat membuat para pembaca dapat melihat buku itu secara keseluruhan dalam satu lembar kertas yang panjang (hlm 236).

2.5.4.6. *Spiral Binding*

Buku dengan *spiral binding* dapat dibuka secara bebas dan menyeluruh. Halaman pada buku dengan jenis jilid seperti ini merupakan kumpulan dari lembaran kertas yang disatukan dengan kawat yang masuk bolongan yang dibuat pada lembaran kertas. Kawat tersebut dibuat mengelilingi bolongan

kertas dan menyatukan kertas-kertas yang (hlm 237).

2.5.4.7. Loose Leaf Binding

Buku dengan penjilidan jenis ini memiliki metode yang sama dengan *spiral binding* yaitu halaman isi harus dibolongkan dan dikaitkan dengan sebuah kawat / besi. Tapi jenis penjilidan *loose-leaf binding* mengharuskan besi pengait dapat dibuka dan ditutup sesuai dengan keinginan pemilik buku tersebut. Buku dengan jenis penjilidan seperti ini banyak ditemukan pada buku catatan sekolah. Jenis ini memberikan akses bagi pengguna untuk melepas atau menambahkan halaman-halaman tertentu sesuai dengan keinginan pengguna. (hlm 238)

2.6. Ilustrasi

Dalam Kamus besar bahasa Indonesia (2016) Ilustrasi memiliki arti foto, gambar, atau lukisan yang membantu menjelaskan isi suatu buku, atau media lainnya. Menurut Marsol (2017) dalam bukunya “*Love Reading for Kids.*” Seiring dengan perkembangan psikologis anak, kebutuhan dari setiap jenjang usia pun pasti akan berbeda-beda. Anak-anak berumur 6-9 tahun tidak membutuhkan bantuan visual sebanyak anak 0-2 tahun. Untuk anak-anak berumur 6-9 tahun, kebutuhan teks dan ilustrasi sebanding dan tidak melebihi satu sama lain (hlm.12)

Male (2007) mengatakan bahwa gaya visual apapun yang digunakan haruslah memperhatikan bahasa tubuh, gerak, ekspresi, keunikan karakter. Dengan mengamati hal-hal tersebut maka informasi yang ingin disampaikan melalui visual akan lebih mudah untuk didapat (hlm. 154).

Keunikan pada karakter juga merupakan hal penting untuk diperhatikan. Karakter dengan gaya visual terdistorsi dan berlebih-lebihan akan lebih mudah untuk diingat anak-anak. Namun bentuk, ukuran, dan penempatan mata, hidung dan mulut haruslah dipertimbangkan dalam pembuatan karakter karena anak-anak kurang bisa mengidentifikasi secara cepat dibandingkan orang dewasa (hlm.154).

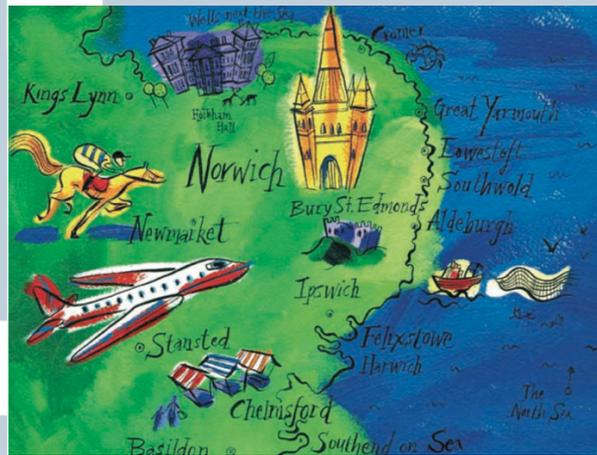
2.6.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi memiliki fungsi yaitu menjelaskan atau mengkomunikasikan konteks kepada audiens secara visual. Jenis ilustrasi dapat dikelompokkan menjadi 5 sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai berikut (hlm 86):

2.6.1.1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi memiliki fungsi sebagai penyampaian informasi, namun gaya visual yang dipakai tidak harus realistis, jika suatu ilustrasi terlihat sangat realistis maka pembaca akan cepat bosan dan tidak tertarik. Ilustrasi yang memiliki tujuan untuk mendokumentasikan, memberikan referensi, mengedukasi, dan menjelaskan instruksi merupakan wilayah yang cukup luas, karena itu harus disesuaikan dengan gaya visual tertentu yang cocok dengan tujuan tersebut. Maka gaya visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan hal-hal tersebut juga bervariasi mulai dari penggambaran literal, tiruan foto, gambar berurutan, serta penggambaran konseptual dan diagram. Ilustrasi dapat mempermudah penyampaian informasi yang memiliki tingkat kerumitan tinggi, seperti ilmu teknik mesin atau arsitektur sampai cara memainkan alat musik atau permainan tertentu. Selain itu, ilustrasi dapat membantu mempermudah penjelasan suatu arahan.

Contohnya seperti penggunaan ilustrasi pada peta yang ada pada gambar dibawah ini. Penggunaan warna yang tepat membuat setiap tempat penting menonjol di ilustrasi tersebut.



Gambar 2.18. Ilustrasi untuk peta
(Male, 2007, hlm. 87)

Dengan melihat ilustrasi pada arahan suatu penjelasan panduan maka pembaca akan lebih mudah untuk mengikuti, dan mengerti apa yang ingin disampaikan oleh penulis tersebut. Tentunya gaya visual yang dipakai haruslah yang mudah dimengerti dan ditangkap bagi para pembaca arahan tersebut. (hlm. 86)

2.6.1.2. *Commentary*

Ilustrasi yang sering ditemukan pada koran dan majalah ini sering disebut sebagai ilustrasi editorial. Umumnya, jenis ilustrasi ini memiliki fungsi untuk mengekspresikan pendapat mengenai isu yang sedang beredar di masyarakat. Biasanya ilustrasi jenis ini dapat kita temui di kolom koran dan majalah politik Namun pada awalnya ilustrasi *commentary* digunakan untuk memberikan kesan sentimental dan romantis untuk cerita tema cinta dan

drama yang menargetkan wanita. Selain itu terdapat juga jenis ilustrasi komentar yang tertuju pada masalah politik.



Gambar 2.19. *Commentary*
(Male, 2007, hlm. 120)

Pada masa kini, jenis ilustrasi editorial yang dinilai baik dan menarik adalah ilustrasi yang memicu provokasi atau hal yang konvensional. Sama halnya seperti jurnalistik yang bergerak dalam ranah politik, ekonomi, dan issue sosial, jenis ilustrasi ini bertujuan untuk menyuarakan opini, memberikan argumen, mempertanyakan sesuatu, dan memberikan pernyataan provokatif. Gaya visual yang dipakai untuk jenis ilustrasi ini mengandung kesan amarah dan kekesalan. (hlm.118)

2.6.1.3. Dongeng

Ilustrasi merupakan faktor yang penting untuk menggambarkan narasi cerita fiktif secara visual. Sejak zaman dahulu, ilustrasi sudah digunakan untuk menggambarkan cerita seperti cerita alkitab dan diterapkan pada lukisan dan seni patung. Ilustrasi juga seringkali dibuat lebih dramatis dengan menggunakan teknik cat minyak dan biasanya terinspirasi dari literatur klasik. Pada masa sekarang, ilustrasi untuk narasi fiksi pada umumnya

digunakan untuk buku anak, novel grafis, komik, dan cerita khusus yang bertema mitos, gothic, dan fantasi. Ilustrasi tidak menjadi elemen yang dominan pada cerita fiksi dewasa karena baik penulis maupun pembaca lebih memfokuskan karya seninya pada literatur. Penerapan ilustrasi yang tepat dapat memberikan kesan keterkaitan terhadap sastra seperti puisi, novel, cerita romantis maupun cerita menyeramkan.



Gambar 2.20. Ilustrasi untuk dongeng
(Male, 2007, hlm. 139)

Namun, dalam pembuatan buku fiksi untuk dewasa seringkali dibutuhkan ilustrasi untuk halaman sampul dari buku tersebut. Ilustrasi dalam hal ini sering disalah artikan sebagai ilustrasi dongeng padahal sebenarnya fungsi dari ilustrasi pada halaman sampul adalah untuk kemasan dan meningkatkan nilai jual buku. Sedangkan, ilustrasi yang berfungsi untuk menceritakan dongeng pada umumnya terdiri dari gambar-gambar yang dibuat berurutan. Peran ilustrasi dalam dongeng saling berkaitan dengan genre cerita dan pemilihan kata. Ilustrasi yang berkesinambungan dengan cerita dapat dicapai dengan penataan gambar, komposisi, pemilihan warna, serta distorsi dan pemanfaatan ruang kosong yang tepat dapat

memberikan kesan dramatis terhadap adegan-adegan tertentu. Ilustrasi yang baik harus dapat membuat skenario cerita menjadi menarik dan mampu menjelaskan suasana dan kejadian-kejadian tertentu. Pada intinya, komposisi gambar dan teks yang seimbang dapat mendukung cerita agar dapat tersampaikan secara maksimal. Keberadaan ilustrasi akan selalu menjadi hal yang penting dalam menjelaskan dunia-dunia fiksi atau imajinatif (hlm. 138)

2.6.1.4. Persuasi

Menurut Male (2007), jenis ilustrasi yang paling jelas dan terarah adalah ilustrasi persuasi yang memiliki tujuan komersial pada dunia periklanan. Jenis ilustrasi ini memiliki honor yang tinggi tergantung pada brand yang diiklankan. Pada dunia periklanan, gaya visual tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh nilai estetika melainkan lebih dipengaruhi oleh status sosial dan ekonomi yang dimiliki oleh target audience dari brand yang bersangkutan. Hal ini dapat juga berkaitan dengan gender tertentu, agama, atau tingkat kekayaan dari segi ekonomi. Tujuan utama dari ilustrasi untuk persuasi kemampuannya dalam menjual produk atau jasa.



Gambar 2.21. Ilustrasi untuk persuasi (Male, 2007, hlm. 164)

Ilustrasi persuasi untuk kampanye pada umumnya menggunakan gaya visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tanpa terpaut dengan keindahan, dekorasi, humor, gaya karikatur, atau gaya-gaya visual lainnya. Ilustrasi ini biasanya diterapkan pada media-media yang diletakkan di ruang publik seperti terminal, bus, billboard, stasiun kereta api, televisi, bioskop, dan media cetak lainnya (hlm. 163).

2.6.1.5. Identitas Visual

Jenis ilustrasi untuk identitas visual berkaitan dengan kesadaran masyarakat terhadap perusahaan atau *brand* tertentu. Ilustrasi ini umumnya diterapkan pada media-media yang berhubungan dengan kemasan dan identitas visual. Hal ini bertujuan untuk membuat suatu *brand* menjadi lebih terkenal dan diakui oleh masyarakat. Perusahaan pada umumnya membutuhkan pengakuan masyarakat mengenai nilai-nilai yang terdapat pada perusahaan tersebut untuk meningkatkan kualitas dan status dari perusahaan itu sendiri.



Gambar 2.22. Ilustrasi untuk identitas visual
(Male, 2007, hlm. 174)

Ilustrasi sebagai identitas juga berperan penting dalam penerapannya pada halaman sampul buku. Halaman sampul buku memiliki

peran yang sama seperti kotak kemasan yang menggambarkan identitas visual dari produk yang dijualnya. Tujuan dari ilustrasi pada halaman sampul adalah untuk menjelaskan dan merepresentasikan tema dari buku tersebut. Halaman sampul memberikan identitas dan memiliki peranan yang sama seperti kemasan dan berfungsi untuk memberikan keunikan, meningkatkan penjualan dan promosi. Sebagai contoh, buku yang berisi tentang ragam flora dan fauna namun hanya memiliki ilustrasi dari satu spesies pada halaman sampulnya akan menyebabkan penyampaian pesan yang salah terkait dengan tema buku tersebut. Salah satu penggunaan ilustrasi sebagai identitas visual yang tepat adalah dengan menggambarkan dan menjelaskan poin-poin penting yang berkaitan dengan konten dari buku tersebut. (hlm. 173)

2.6.2. Karakter

Tillman (2011) dalam bukunya "*Crative Character Design*) mengatakan bahwa dalam proses membuat karakter dalam suatu buku, penulis haruslah mempertimbangkan kelompok umur yang menjadi target desain, dan genre apa yang karakter tersebut akan ditempatkan. (hlm. 103)

Di setiap kelompok umur memiliki prefrensi sendiri yang mudah diterima. Penulis harus menyocokkan sifat-sifat tersebut dalam mendesain karakter. Sejahuh ini anak-anak dibagi dalam 4 kelompok yaitu: (hlm. 104)

1. Umur 0-4 tahun

Karakter memiliki mata dan kepala yang cukup besar, tubuh yang pendek dan bentuk yang cukup simpel.

2. Umur 5-8 tahun

Karakter memiliki kepala yang besar namun tidak sebesar karakter dari kelompok 0-4 tahun. Mata mereka lebih kecil dan warna tidak seterang kelompok umur 0-4 tahun, dan bentuk dasar masih simpel namun terdapat detail.

3. Umur 9-13 tahun

Karakter untuk umur 9-13 tahun tidak simpel dan lebih detail. Proporsi tubuh dan warnapun lebih realistis. Pada kelompok umur ini mereka ingin untuk dianggap sudah dewasa, karena itu desain karakter yang dibuatpun tidak simpel

4. Umur 14-18 tahun

Karakter sudah didesain realistis. Proporsi tubuh sudah menyamai realitanya, warna juga sudah realistis dan memiliki jumlah detail yang banyak. (hlm. 104-110)

2.6.3. Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007), gaya ilustrasi merupakan bahasa visual yang dapat merepresentasikan sifat dan nuansa atau gaya dari pembuat karya tersebut. Seperti karya seni lainnya, ilustrasi juga bervariasi dari segi tema, dan teknik membuatnya. Gaya ilustrasi akan memberikan kesan yang berbeda-beda, karena itulah seorang desainer harus mengerti perbedaan dari setiap gaya ilustrasi. Secara garis besar, gaya ilustrasi dibagi menjadi dua bentuk yaitu penggambaran literal dan penggambaran konseptual.

Kedua gaya tersebut dapat diterapkan untuk memberikan informasi, panduan, menceritakan cerita fiksi, persuasi, dan sebagai identitas visual. Tapi juga

harus diperhatikan bahwa setiap jenis ilustrasi harus dicocokkan dengan fungsi tertentu yang sesuai. Dalam menentukan gaya ilustrasi, penulis haruslah mempertimbangkan materi, konteks, dan audiens dari ilustrasi tersebut (hlm. 50-51).

2.6.3.1. Penggambaran Literal

Menurutnya, penggambaran literal digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang realistis, akurat dan dibuat semirip mungkin sehingga terkesan benar-benar nyata. Gaya ilustrasi seperti ini digunakan untuk memberikan kesan yang nyata dan banyak digunakan pada gambar fiksi yang bertema fantasi atau fenomena alam yang dramatis. Contoh penggambaran literal dapat dilihat pada penggambaran hiperrealis dan impresionis baik menggunakan teknik digital maupun tradisional (hlm. 50).



Gambar 2.23. Ilustrasi Literal
(Male, 2007, hlm. 51)

Penggambaran literal digunakan untuk merepresentasikan situasi atau objek yang sesuai dengan kenyataan sehingga memberikan kesan dapat dipercaya. Penggambaran ini sering kali digunakan pada buku fiksi anak-anak dan buku-buku fantasi. Namun meskipun demikian, seluruh objek dalam suasana ini tetap dibuat masuk akal dari segi fisika dan saling berinteraksi seperti di dunia nyata. Penggambaran ini biasa digunakan pada buku narasi fiksi dengan kualitas ilustrasi yang digunakan untuk memberi kesan dramatis seperti pada buku cerita dan komik. Menurut Male, jenis penggambaran literal ada 3 yaitu: (hlm. 64-75)

1. *Hyperrealism*



Gambar 2.24. *Hyperrealism*
(Male, 2007, hlm. 67)

Ilustrasi yang sangat realistis seperti asli. Biasanya jenis ilustrasi ini digunakan untuk memvisualisasikan suatu keadaan yang tidak dapat divisualisasikan dengan fotografi. Jenis ini sering sekali dipakai pada iklan-iklan kuno, ketika camera belum diciptakan.

2. *Stylised Realism*



Gambar 2.25. *Stylised Realism*
(Male, 2007, hlm. 68)

Gaya visual ini merupakan gaya visual yang digunakan untuk buku cerita anak. *Stylised Realism* dipengaruhi dengan munculnya gaya impresionis dimana karakter dari gaya visual ini adalah menggambarkan objek dengan memperhatikan jatuhnya cahaya. Sehingga, gambar dengan gaya visual ini terdiri dari gradasi halus yang memiliki bagian-bagian terang sesuai dengan jatuhnya cahaya. Selanjutnya, gaya visual *Stylised Realism* juga dipengaruhi oleh gaya Expressionism yang membuat proporsi gambar menjadi distorsi dengan bentuk yang sengaja dibuat berlebihan dan menggunakan warna yang terang. Penggunaan gaya visual ini berguna untuk membuat suatu karakter terkesan berlebihan sehingga dapat menggambarkan kelebihan dan kepribadian dari karakter tersebut dengan jelas. Cara penggambaran ini merupakan cara yang sesuai apabila diberikan kepada anak-anak dan dapat diterapkan baik untuk buku fiksi maupun nonfiksi. Gaya visual ini juga memiliki objek yang bergradasi sehingga

terkesan berbentuk yang bertujuan untuk menunjukkan kesan berlebihan untuk menonjolkan karakter dan kepribadian dari objek tersebut.

3. *Sequential Imagery*



Gambar 2.26. *Sequential Imagery*
(Male, 2007, hlm. 71)

Jenis gambar ini sangatlah beragam tetapi masih dekat dengan realitanya walaupun ilustrasi ini sering dibuat terdistorsi. Biasanya jenis ilustrasi ini digambarkan berdampingan terus dalam panel-panel dan sering sekali ditemukan pada komik.

2.6.3.2. **Penggambaran Konseptual**

Menurutnya, penggambaran konseptual digunakan untuk menggambarkan perumpamaan dan ide atau teori. Contoh dari gambar yang menggunakan gaya konseptual adalah diagram, gambar penggabungan, gaya surealis, distorsi, dan abstrak. Penggambaran konseptual tidak bergantung pada kenyataan atau aktualitas dari objek yang bersangkutan. Penggambaran ini dibuat berdasarkan konsep dan representasi dari sesuatu konten yang ingin dibahas.



Gambar 2.27. Ilustrasi Konseptual
(Male, 2007, hlm. 50)

2.7. Komik

McCloud (2006) penulis buku “*Making Comics*” mengatakan bahwa seorang komikus dapat menarik perhatian para pembaca dengan memadukan ekspresi, bahasa tubuh, karakter, dan ide-ide menarik pada komik yang dibuatnya (hlm. 3-4).

2.7.1. Elemen Komik

Mc Cloud (2006) juga mengatakan bahwa agar pembaca dapat membaca komik tersebut dengan perhatian dan kepuasan yang penuh maka harus ada elemen-elemen yang diperhatikan oleh komikus dalam perancangan komiknya. Elemen-elemen tersebut ada 5 yaitu: (hlm.10)

1. *Choice of moment*

Setiap momen dalam cerita yang ingin disampaikan, tentunya momen-momen yang dimasukkan dalam komik haruslah yang penting dan membuat alur cerita pada komik mudah dibaca dan ditangkap oleh pembaca.

2. *Choice of frame*

Setiap *frame* yang dipilih dapat menyampaikan emosi dan perasaan yang berbeda-beda pada komik yang dirancang.

3. Choice of image

Detail gambar dari visual komik memiliki beberapa aspek yang harus diperhatikan seperti ekspresi, bahasa tubuh, latar gambar, dan seterusnya.

4. *Choice of word*

Kata-kata yang dipakai pada dialog komik, haruslah membuat pembaca terikat dan terbawa oleh alur cerita. Balon-balon dialog yang dipakai juga harus disesuaikan agar tidak menyulitkan pembaca.

5. *Choice of flow*

Flow komik ditentukan oleh panel yang dirancang komikus. Semakin rumit panel yang dibuat, maka pembaca akan semakin mengalami kesulitan dalam mengikuti *flow* cerita komik tersebut. Hal ini dapat membuat pembaca tidak tertarik lagi untuk membaca.

2.8. Buku Anak

Seuling (2005) mengatakan bahwa berdasarkan kategori umur, maka buku dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis buku yaitu (hlm.13):

1. Buku untuk Bayi

Buku ini diutamakan untuk anak-anak berumur 0 sampai 15 bulan. Biasanya buku ini memiliki bantuan audio agar bayi dapat menarik perhatian bayi. Dan di pasaran biasanya buku bayi banyak berupa buku pengantar tidur (hlm. 13).

2. *Board Books*

Buku ini diutamakan untuk anak-anak berumur 1 sampai 3 tahun. Buku ini berbahan *cardboard* yang tebal agar tangan kecil anak-anak dapat memegang buku ini dengan mudah dan tidak mudah rusak. Biasanya buku ini dipakai

untuk mengenalkan anak-anak dengan konsep topik yang sangat simpel seperti bentuk dan warna (hlm. 13-14).

3. Buku bergambar – Fiksi

Sesuai namanya buku ini penuh dengan gambar untuk anak-anak umur 2-7 tahun. Cerita yang dibahas pada buku bergambar biasa memiliki pesan moral yang mudah dimengerti anak-anak. Ilustrasi pada buku ini jauh lebih banyak ketimbang teksnya (hlm. 14-15).

4. Buku bergambar – Non Fiksi

Seperti yang telah dibahas di atas, buku ini penuh dengan gambar untuk anak-anak berumur 2-7 tahun. Pada buku non fiksi, anak-anak diajarkan konsep simpel dan mudah seperti perbedaan besar dan kecil yang dibantu dengan ilustrasi (hlm. 15-16).

5. Buku Bergambar untuk pembaca yang lebih tua

Buku ini ditargetkan untuk pembaca berumur 7-12 tahun. Jenis buku ini biasanya ditemukan dalam bentuk buku biografi. Dengan gambar dan foto-foto maka pelajar akan lebih mudah untuk memvisualisasikan apa yang tertera pada teks (hlm. 16).

6. *Easy to read books*

Sesuai namanya buku ini di desain agar mudah untuk dibaca. Buku ini ditargetkan untuk anak-anak berumur 5-7 tahun yang sedang belajar untuk membaca. Tidak seperti buku bergambar, buku ini di desain sedikit lebih dewasa dan kekanak-kanakan (hlm. 16).

7. *Early Chapter books.*

Untuk anak-anak berumur 7-10 tahun. Ilustrasi pada buku ini lebih sedikit dibandingkan dengan teksnya. Buku ini ditujukan untuk anak-anak yang sudah mulai fasih untuk membaca (hlm. 16-17).

8. *Middle Grade Fiction*

Buku untuk anak-anak berumur 8-12 tahun ini memiliki cerita yang lebih kompleks dan lebih membutuhkan berpikir. Ilustrasi pada buku ini jarang ditemukan, karena pada jangka umur segini, anak-anak tidak membutuhkan bantuan ilustrasi lebih banyak (hlm. 17).

9. *Middle Grade Non Fiction*

Pembaca umur 8-12 tahun memiliki ketertarikan informasi yang *to the point*. Buku ini informatif dan lebih detail dibandingkan buku bergambar untuk anak-anak (hlm. 18).

10. Fiksi untuk remaja

Sama seperti *middle grade fiction* tapi buku ini memiliki cerita yang lebih kompleks lagi dan membutuhkan atensi yang lebih. Biasanya topik yang dibahas pada buku ini berkaitan dengan permasalahan pada remaja (hlm. 18-19).

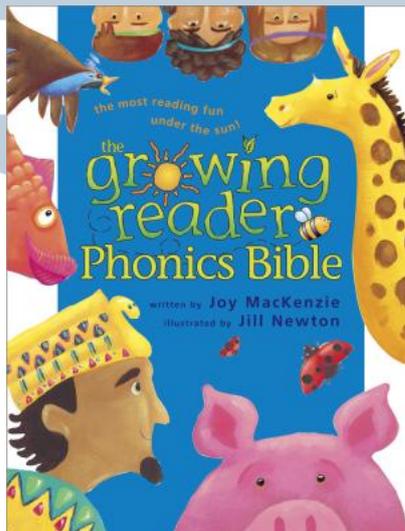
11. Non fiksi untuk remaja

Pembaca sekarang sudah cukup besar untuk menggali dan memahami hal penting seperti seni, agama, politik, dan perang, dan tertarik untuk lebih mencari tahu tentang subjek yang menarik minat mereka (hlm. 19).

2.9. Buku Renungan dan jenisnya

Seperti telah dibahas sebelumnya pada bab pertama, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan David, buku renungan harian adalah kumpulan renungan-renungan yang dibaca sehari sekali yang memiliki banyak manfaat, antar lain: menambah kepekaan seseorang terhadap norma-norma yang berlaku, membentuk karakter iman yang baik sejak dini, dan membentuk hubungan yang baik dengan sang pencipta. Berdasarkan target usia, buku renungan memiliki beberapa jenis yaitu:

1. Buku Renungan untuk Balita (0-5 tahun)



Gambar 2.28. Renungan anak balita
(<https://www.amazon.com/Growing-Reader-Phonics-Bible/dp/0842339175>)

Anak dibawah lima tahun tentu belum bisa membaca dengan baik dan benar, jadi buku renungan untuk balita membutuhkan orang tua untuk mendampingi dan membacakan apa yang tertera pada buku tersebut. Ilustrasi simpel dan banyak warna membantu untuk membuat anak tertarik pada pembahasannya. Pembahasan yang di bahas cenderung menceritakan tentang kisah alkitab. Contoh pembahasannya: Kisah Yunus ditelan ikan besar.

2. Buku Renungan untuk Anak-Anak (5-11 tahun)



Gambar 2.29. Renungan Anak

(<https://www.tokopedia.com/elias/renungan-harian-spirit-anak-edisi-januari-2017>)

Seperti namanya buku renungan anak ditargetkan untuk anak. Buku ini lebih berwarna dan dipenuhi dengan ilustrasi yang menarik agar tidak membuat anak-anak bosan, pembahasan pun tidak berat dan berputar dengan pembahasan tentang norma-norma sosial, kasih mengasih, dan seterusnya. Contoh pembahasan buku renungan harian adalah: Berkata sopan pada orang yang lebih tua, belajar untuk menabung, berkata terima kasih setiap kali diberikan sesuatu oleh orang lain hingga menghargai perbedaan orang yang memiliki pendirian yang berbeda. Anak-anak diajak untuk belajar sambil bermain dengan beberapa aktifitas kecil yang biasa juga disertakan di setiap halaman buku tersebut.

3. Buku Renungan untuk Remaja (12-25 tahun)

Buku renungan harian remaja dibagi lagi menjadi dua kategori yaitu Remaja Awal (12-17 tahun) dan Remaja Akhir (17-25 tahun). Di umur ini remaja sudah

bisa menerima pembahasan yang lebih sulit, dan ilustrasi pada buku renungan remaja semakin sedikit, aktivitas kecil yang biasa disertakan pada buku renungan anak pun juga mulai mendikit dan berubah menjadi pertanyaan pertanyaan diskusi.

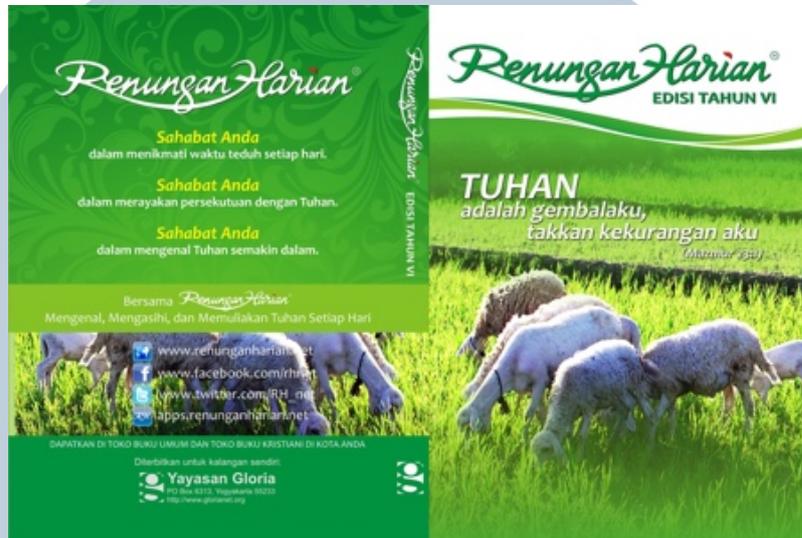
4. Buku Renungan untuk Dewasa Muda (26-35 tahun)



Gambar 2.30. Renungan Dewasa Muda (<https://www.tokopedia.com/elias/renungan-harian-spirit-motivator-edisi-januari-2017>)

Di umur 26-35 tahun cenderung sedang meniti karir. Karena itu pembahasan yang dibahas buku renungan untuk dewasa muda berputar dengan nilai nilai etika pada saat bekerja, kasih sayang akan orang tua yang semakin tua, dan sebagainya. Design pada buku ini juga sudah monoton dan hanya berupa teks singkat saja serta ilustrasi jarang ditemukan. Kehidupan dewasa muda yang cenderung sangat sibuk dan tidak punya waktu luang juga berpengaruh pada panjangnya pembahasan di setiap halaman yang cenderung singkat padat dan jelas.

5. Buku Renungan untuk Dewasa



Gambar 2.31. Renungan Dewasa
(<http://bukugloria.blogspot.com/2013/09/segera-terbit.html>)

Pembahasan yang dibahas pada buku renungan dewasa biasa cukup berat, dan membahas tentang kehidupan rumah tangga, dan iman untuk Tuhan. Masih sama seperti buku renungan dewasa awal, teks pembahasan cenderung singkat padat dan jelas.

6. Buku Renungan untuk Lanjut Usia



Gambar 2.32. Renungan Lanjut Usia
(<https://lilinkecil.com/renungan-harian-edisi-lansia-vol-3-usia-indah-p-4865.html>)

Buku renungan untuk masyarakat lanjut usia biasa lebih mengarah pada refleksi tentang kehidupan, apakah sudah dekat dengan Tuhan. Teks yang dipakai mulai membesar agar lebih mudah dibaca oleh lanjut usia yang matanya mulai rabun dan sulit membaca.

2.10. Karakteristik Anak

Menurut Esther Solichin seorang TPG di GKI Kebon Jati (Gereja Kristen Indonesia Kebon Jati) umur 6-12 tahun adalah masa dimana anak sudah mulai fasih membaca dan mulai memiliki daya khayal yang kuat. Secara mental anak-anak pada umur ini masih berpikir secara harafiah dan memiliki daya ingat yang sangat baik, karena itu anak pada umur ini cocok untuk mulai diberikan pembelajaran dengan metode yang mudah diterima dan jelas. Secara emosional mereka cenderung lebih suka berkhayal atau melamun, namun secara sosial mereka mudah bergaul, suka terlibat dalam berbagai aktivitas dan suka bekerja sama.

Bagaimana dengan karakteristik rohani atau spiritual anak umur 6-12 tahun? Mereka masih memiliki iman yang murni dan suka meniru teladan orang dewasa. Dapat disimpulkan bahwa masa umur 6-12 tahun adalah masa yang sangat aktif namun masih sangat polos, dibutuhkan keterlibatan orang tua agar dapat menanamkan pembelajaran yang efektif, tidak terlalu berat, namun dapat mengembangkan imajinasi mereka.

2.11. Teori Pembelajaran anak

Dalam bukunya, Kristanto (2009) membahas tentang teori yang berkaitan dengan metode pembelajaran anak oleh Prof. Howard Gardner yaitu *Multiple Intelligence*.

Prof. Howard Gardner menjelaskan bahwa dalam diri setiap manusia memiliki berbagai macam jenis kecerdasan (*Multiple Intelligence*), tidak ada manusia yang lebih pintar dibandingkan dengan yang lainnya, karena semua orang memiliki kecerdasan tertentu yang menonjol. Contohnya: seorang anak yang memiliki kecerdasan logistik yang tinggi belum tentu memiliki kecerdasan musikal yang tinggi, begitu pula sebaliknya. Karena itulah Prof. Howard Gardner memberi saran agar setiap pembelajaran anak dilakukan melalui berbagai metode dan pendekatan yang variatif, sehingga dapat mengasah berbagai macam aspek kecerdasan anak secara langsung tanpa membanding-bandingkan (hlm. 5-6).

Ada 8 jenis kecerdasan pada setiap diri manusia:

1. Kecerdasan Linguistik

Kemampuan untuk mengolah kata secara teratur dan efektif, baik secara lisan ataupun tulisan. Arti kata, suara, intonasi, ritme, urutan kata menjadi aspek – aspek yang penting dan dikuasai oleh orang yang memiliki kecerdasan Linguistik. Kecerdasan ini sangat berguna untuk menyampaikan informasi dan membangun relasi (hlm. 10).

2. Kecerdasan Logis-Matematis

Kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah secara logis. Mereka sangat terpacu akan angka, data, dan urutan. Mereka mampu berpikir secara sistematis, biasanya orang yang memiliki kecerdasan logis-matematis adalah orang yang cukup menyukai matematika (hlm. 30).

3. Kecerdasan Visual-Spasial

Kemampuan untuk mengamati dan menganalisa dunia visual dan spasial secara cermat. Garis, ruang, bentuk, warna, ukuran, dan hubungan akan elemen tersebut adalah aspek-aspek yang sangat dicermati oleh orang yang memiliki kecerdasan ini. Mereka juga mampu memvisualisasikan suatu objek dari berbagai macam sudut pandang (hlm. 48).

4. Kecerdasan Kinestetik

Kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide, pemikiran, gagasan dan perasaan dengan menggunakan tubuh. Mereka sangat terampil dalam segala hal yang berhubungan dengan fisik, mulai dari daya tahan, keseimbangan, kelenturan, kecepatan, dan kekuatan. Biasanya orang yang memiliki kecerdasan kinestetik yang tinggi pandai bermain drama atau tarian (hlm. 57).

5. Kecerdasan Musikal

Sesuai namanya, bentuk-bentuk dari musik dapat diamati, dibedakan, dibentuk, dan diekspresikan oleh orang-orang yang memiliki kecerdasan musical yang tinggi (hlm. 86).

6. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal berarti kecerdasan yang berhubungan dengan orang lain. Orang-orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi memiliki kepekaan dalam memahami suasana batin, watak, perasaan, dan motivasi orang lain. Mereka suka bekerja sama dalam kelompok dan diskusi (hlm. 91).

7. Kecerdasan Intrapersonal

Berbeda dengan kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal berhubungan dengan pengetahuan dan kesadaran akan dirinya sendiri. Dengan memahami kekuatan dan kelemahan dari diri sendiri mereka mampu memotivasi diri mereka untuk melengkapi tujuan mereka (hlm. 109).

8. Kecerdasan Naturalis

Orang yang memiliki kecerdasan naturalis yang tinggi mampu membedakan, menganalisa dan membuat kategori-kategori dari yang ia jumpai di alam ataupun lingkungan. Mereka mampu mengenali tanaman, hewan, atau bagian lain dari alam semesta (hlm. 116).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA